Шорох

Последний визит

Руководство пользователя

Содержание

1) **Предварительная информация**.....3

1.1 Полезные советы.....4
1.2 Техническая информация.....4

2) **Установка**.....5

3) **Игра**.....6

3.1 Особенности.....6
3.2 Сюжет.....7
3.3 Герои.....8
3.4 Места.....10

4) **Настройки**.....13

5) **Как играть**.....14

5.1 Управление.....15
5.2 Передвижение.....16
5.3 Использование предметов.....17
5.4 Общение с людьми.....18
5.5 Памятка.....18
5.6 Еще немного полезных советов.....19

6) **Первые две минуты игры**.....20

7) **Авторы**.....21

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Люди, склонные к эпилептическим припадкам или потере сознания, подвергаются риску при воздействии мерцающих источников света, световых узоров, в том числе при просмотре телевизора или игре в видеоигры. Приступ может случиться, даже если ранее признаков эпилепсии не отмечалось. Падение и конвульсии во время эпилептического припадка могут привести к серьезным травмам. Мы настоятельно советуем взрослым следить за детьми, играющими в видеоигры, так как они более склонны к эпилептическим припадкам.

Рекомендуется заранее выявлять склонность к эпилепсии. Признаками эпилептического припадка являются следующие: затуманенное зрение, конвульсивные подергивания лица или век, дрожащие руки или ноги, дезориентация, замешательство и временная потеря самоконтроля. Если вы обнаружили один или несколько таких симптомов, НЕМЕДЛЕННО прекратите игру и вызовите врача.

1) Предварительная информация

Для начала убедитесь, что ваш компьютер соответствует системным требованиям, необходимым для запуска игры *«Шорох: последний визит»*.

Минимальные системные требования:

- Процессор с тактовой частотой не менее 1.0 GHz
- 128 MB оперативной памяти
- Видеокарта с оперативной памятью не менее 32 MB и поддержкой OpenGL 2.0
- 24x CD-ROM
- Звуковая карта
- 800 MB свободного пространства на жестком диске

Оптимальная конфигурация:

- Процессор с тактовой частотой 1.8 GHz
- 256 MB RAM оперативной памяти
- Видеокарта с оперативной памятью 64 MB и поддержкой OpenGL 2.0
- 24x CD-ROM
- Звуковая карта с поддержкой многоканального звука 5.1
- 800 MB свободного пространства на жестком диске

Кроме того, чтобы в полной мере насладиться музыкальным сопровождением игры, рекомендуется хай-фай стереосистема.

Помимо всего вышеперечисленного, игра не требует установки специальных драйверов (таких, как, к примеру, DirectX) и запускается под управлением любой из версий операционной системы Microsoft Windows®.

1.1 Полезные советы

Убедитесь, что у вас установлена последняя версия драйверов для вашей видеокарты. Проверить версию драйверов можно на сайте ее производителя. Имейте в виду, что подобного рода драйверы имеют обыкновение регулярно обновляться производителем.

Чтобы добиться оптимального изображения, необходимо установить контрастность вашего монитора на максимум и только после этого отрегулировать яркость. Слишком яркая картинка может испортить вам все удовольствие от игры!

1.2 Техническая информация

Игра *«Шорох: последний визит»* использует графический движок «*Scream», являющийся* собственностью компании «Nucleosys Digital Studio». Этот графический движок сам по себе самодостаточен, то есть не требует для своей работы дополнительной установки программных библиотек (таких, как DirectX) или видеокодеков (таких, как DivX).

«Nucleosys Digital Studio» приложила максимум усилий, чтобы создать свой программный продукт как можно менее навязчивым для операционной системы. Единственное изменение, производимое игрой в системном реестре Microsoft Windows®, связано с несколькими записями, используемыми при деинсталляции программы.



2) Установка

Прежде, чем устанавливать игру, необходимо завершить работу всех открытых на текущий момент приложений. В принципе, *«Шорох: последний визит»* может быть запущен непосредственно с компакт-диска игры без предварительной полной установки; в процессе установки вам будет предложен выбор. Полная установка может существенно увеличить скорость загрузки игровых эпизодов, однако следует помнить, что оригинальный CD должен оставаться в CD-приводе вашего компьютера все время, пока запущена игра даже в случае произведенной полной установки.

Чтобы начать установку, просто установите компакт с игрой в ваш CD-привод и следуйте указаниям, появляющимся на экране. Если установка по каким-то причинам не начнется автоматически, вы можете запустить ее вручную. Для этого дважды кликните левой клавишей мыши по иконке **Мой Компьютер**, затем по иконке вашего CD-привода и, наконец, по файлу SETUP.EXE.

После окончания установки откройте меню **«Пуск»**, перейдите в **«Программы»**, далее – в *«Шорох: последний визит»,* и после этого запустите игру, кликнув по ее иконке. Мы понимаем, все это может показаться вам ужасно сложным, но на деле все гораздо проще, чем вам сейчас представляется.

Возможно, вам понадобится изменить какие-то из настроек игры, это можно сделать из меню **«Настройки»**, подробное описание которого вы найдете на странице 13.



3) Игра

«Шорох: последний визит» – это потрясающее дополнение к оригинальной игре *«Шорох»*, включающее в себя множество новых элементов, загадок и тайн. Так же, как и в оригинальной игре, вам предстоит управлять происходящим с видом от первого лица: все, что будет переживать ваш персонаж, вы сможете увидеть его глазами. Кроме того, теперь контроль над игровыми событиями можно будет осуществлять более эффективно благодаря новому режиму управления.

Следующая глава данного руководства непосредственно посвящена деталям игры, и мы бы советовали вам тщательно с ней ознакомиться, прежде чем погрузиться в таинственный мир *«Шороха»*. Это позволит вам полнее ощутить атмосферу игры и увереннее ориентироваться в перипетиях непростого сюжета.

3.1 Особенности

- ✓ **Новая глава в уже известной истории, волнующие события которой надолго останутся в вашей памяти!** *«Шорох: последний визит»* продолжает оригинальный сюжет, представляя вашему вниманию новых персонажей, графику и загадки. Со времен последних событий в игре прошло шесть лет, и недавно было принято решение снести особняк Блэквудов. Узнав об этом, некий дотошный репортер решает проникнуть в загадочный особняк с тем, чтобы попытаться самостоятельно собрать улики, способные пролить свет на тайну этого места... однако, он даже не представляет, какие ужасы ему предстоит обнаружить внутри!

- ✓ **Пройдите всю игру заново, но уже на более высоком экранном разрешении и с полностью обновленной графикой**! Теперь все будет выглядеть намного лучше, чем прежде. Изображение станет подробнее, тени – гуще и таинственнее, а особняк Блэквудов – еще загадочнее, чем вы себе представляете, читая эти строчки.

- ✓ **Исследуйте дом, используя абсолютно новую систему управления персонажем!** По многочисленным просьбам игроков мы внедрили новую систему управления – теперь вы можете полнее контролировать игру с помощью мыши, к примеру, как в большинстве 3d-шутеров.

- ✓ **Узнайте шокирующую и прежде никем не виденную тайну альтернативной концовки!** Теперь в игру включена и такая возможность, что может придать совсем другое звучание прежней, уже знакомой многим истории. Не сомневайтесь, такой поворот сюжета вам даже и не снился!

- ✓ **Прочтите исчезнувший дневник Майкла, в котором он делится своими соображениями и догадками относительно находок, сделанных им в поместье Блэквудов!** Приходило ли вам когда-нибудь в голову, о чем же действительно думал Майкл, исследуя загадочный особняк? Теперь вы сможете удовлетворить свое любопытство и убедиться в том, что он действительно был гениальным писателем!

- ✓ **Оцените сами всю прелесть новых погодных эффектов!** Отныне день плавно сменяется закатом, за которым приходит ночь, по небу же теперь плывут настоящие облака. Кроме того, гроза теперь выглядит куда правдоподобнее и реалистичнее, чем прежде. Таким образом, атмосфера игры стала куда более захватывающей!

- ✓ **Отыщите приколы разработчиков!** Вы нашли все «секретки» в предыдущей игре? Окей, теперь вас поджидают новые тайны! К тому же в финале вам представится возможность узнать, как много нераскрытых тайн вы все же ухитрились пропустить, достаточно будет бросить взгляд на игровой счет.

- ✓ **Насладитесь улучшенным саундтреком к оригинальной игре, дополненным новыми композициями от *Cellar of Rats*!** Музыка теперь звучит намного мягче, ненавязчиво дополняя атмосферу запустения и гнетущего ужаса, окутывающую поместье.

- ✓ **Ощутите всю прелесть обновленного сценария уже с первых шагов!** По сравнению с оригинальным *«Шорохом»* приключения Майкла стали куда более захватывающими и правдоподобными. А, стало быть, и удовольствия от обновленной игры вы сможете получить намного больше!

3.2 Сюжет

Вы играете роль Майкла Артхейта, начинающего писателя, внезапно разбогатевшего на продаже своего дебютного романа. Сегодня он переезжает во внушительный викторианский особняк, который только что приобрел. Пока Майкл ищет вдохновение для того, чтобы закончить свой следующий, очень ожидаемый роман, ему открываются страшные секреты, хранящиеся в стенах особняка — тайны, касающиеся странной судьбы семейства Блэквудов, прежних его владельцев. Немногим известно, что именно здесь произошло… Что свело Джеймса Т. Блэквуда с ума настолько, что он жестоко убил свою жену и затем, предположительно, совершил самоубийство. Загоревшись желанием раскрыть это забытое дело, Майкл решает выяснить, что же случилось на самом деле. Но по мере того, как кусочки мозаики складываются в единое целое, он понимает, что и его жизнь находится в опасности. И вскоре Майкл начинает подозревать, что его приезд мог потревожить некие темные силы, долгие годы ожидавшие свою новую жертву…

А в *«Последнем визите»* перед вами развернется новая потрясающая глава уже знакомой истории. Теперь вам предстоит взглянуть на поместье Блэквуд глазами Питера Бэнкса, журналиста, собирающегося пролить свет на забытую тайну особняка, прежде чем дом снесут.

3.3 Герои

В этом разделе вы можете поближе познакомиться с удивительными персонажами игры «Шорох: последний визит»:

Прежние…



Джеймс Т. Блэквуд
Эксцентричный джентльмен, мистер Блэквуд всегда был выдающейся фигурой и очень уважаемым человеком. В Ротбери, его родном городе, он считался одним из самых успешных инженеров, отвечал за важные строительные проекты. Несмотря на резкий характер, неприятные черты и изменчивое настроение, у него было несколько близких друзей.

Катрин Л. Блэквуд
Загадочная жена Джеймса Блэквуда, преподавательница английского языка местной школы в Ротбери, она была тихой и замкнутой, чем являла странный контраст со своим вздорным мужем. Впрочем, ее любили и друзья, и ученики.

Кристофер Э. Милтон
Близкий друг и личный лечащий врач семьи Блэквудов, доктор Милтон был весьма экстравагантной фигурой. Его безграничные познания в медицине и врачебный опыт принесли ему любовь и уважение всех жителей Ротбери. Многие пациенты доктора отмечали нерушимую веру Милтона в научные идеалы и трепетное отношение к людям. Однако, несмотря на род занятий, сам доктор не отличался безупречным здоровьем, напротив, вид его скорее вызывал сострадание.

Ева Мариани
Мисс Мариани, итальянская иммигрантка и фотограф-любитель, прислуживала в семье Блэквудов в течение нескольких лет. Все свои заработанные тяжелым трудом деньги она тратила на оплату фотографических курсов. Именно Ева Мариани обвинила Джеймса Блэквуда в убийстве своей жены. После недолгого расследования она исчезла из поля зрения, вероятнее всего, вернувшись в Италию.

Уильям Бейли
Мистер Бейли, глава полиции Ротбери (отошедший ныне от дел) в начале шестидесятых расследовал дело о смерти Катрин Блэквуд, был убежден в виновности Блэквуда, но так и не смог это доказать.

…и нынешние.

Майкл Артхейт

Майкл — начинающий писатель. Его первый роман, «Исчезнувший город», снискал настолько большой успех, что принес ему достаточно средств для приобретения настоящего викторианского особняка. Поначалу Майкла восхищает его новый дом. Он планирует написать продолжение романа, которое бы удовлетворило запросы растущей армии его почитателей. Майкл понимает, что сейчас наступает поворотный момент в его карьере, и новая книга покажет, действительно ли он талантливый писатель, или всего лишь удачливый автор-однодневка.

Джерри Картер

Давний друг Майкла, Джерри Картер — жизнерадостный и интересный человек. Открытие агентства по торговле недвижимостью определенно стало для него большим успехом, позволив накопить внушительную сумму денег. Сейчас компания Джерри — это самое большое риэлтерское агентство в Ротбери, именно поэтому ему удалось найти подходящее место для Майкла: один из викторианских особняков в округе.

Барбара Стайлс

Барбара была нанята Майклом на должность секретарши, чтобы помогать ему разбираться с письмами поклонников, поддерживать связь с прессой по всему миру и служить посредником в деловых переговорах («связи с общественностью» — так называл это Майкл). Вполне оправданный шаг с его стороны, если принять во внимание желание мистера Артхейта творить вдали от городского шума и гама.

Питер Бэнкс

Питер — журналист, работающий в редакции нортумберлендского исторического альманаха «Джорнал». Спустя четыре года после событий, представленных в игре «Шорох: режиссерская версия», шеф редакции поручает ему пролить свет на старую загадку особняка, прежде чем тот окончательно снесут. Времени у мистера Бэнкса остается всего ничего…

3.4 Места

События игры разворачиваются в окрестностях Ротбери, маленького городка в графстве Нортумберленд, Англия. Это заросшая лесом обширная местность, на которой расположено несколько старинных викторианских особняков. Английская аристократия тех времен предпочитала строить свои поместья в отдалении от городской суеты — именно поэтому особняк, в котором происходит действие игры, расположен на действительно большом расстоянии как от города, так и от ближайших соседей.

Особняк

Внушительный викторианский особняк принадлежал прежде семье Блэквудов. Никому не известно, что же на самом деле случилась в этих стенах, что именно послужило поводом для двух смертей. Единственным зарегистрированным владельцем, кроме семьи Блэквудов, оставался доктор Кристофер Милтон, который владел домом несколько лет — с 1963 г. до момента своего таинственного исчезновения — после чего дом перешел Национальной Трастовой Компании. В доме три этажа и чердак. На верхнем этаже в 60-х годах начали большую реконструкцию, но работы так и не были завершены, и он остался в недостроенном состоянии до сих пор. Мастерская с обычным для такого места набором инструментов (тиски, химикаты, инструменты и прочее), которыми пользовался Джеймс Блэквуд, расположена здесь же. И с этого же этажа можно попасть в высокую башню, если вам вдруг захочется насладиться прекрасными видами поместья. На втором этаже находятся хозяйские и гостевые спальни. Здесь также есть большая комната, которая была переоборудована в галерею, где Блэквуд хранил предметы искусства (такое у него было хобби). На первом этаже находятся студия, кухня, приемная, и так далее. И, наконец, под домом оборудован подвал, занимающий немалую площадь. Дом оборудован оригинальной системой отопления, соединяющей между собой все камины таким образом, что весь дым вытягивается в одну вентиляционную шахту. Благодаря такой конструкции одного камина достаточно, чтобы обогреть большую часть дома.

Часовня



Часовня со всех сторон окружена высокими деревьями. Джеймс Блэквуд, будучи большим эксцентриком, распорядился возвести ее в 1962 г., таким образом, она является самым новым строением во всем поместье. Насколько мистер Блэквуд любил посещать мессу, настолько же не любил выбираться в свет, так что он регулярно оплачивал визиты священника из города, таким образом, исключая для себя последнюю необходимость показываться за пределами поместья. Фактически это была жизнь отшельника. И поговаривали, что именно в этой часовне он и спланировал жестокое убийство своей жены.

Оранжерея



Некогда это было сказочно красивое место. Теперь же заброшенная оранжерея пребывает в плачевном состоянии: стекла ее заросли мхом, и солнце уже давно не проникает внутрь помещения. Здесь Блэквуд проводил большую часть свободного времени, выращивая цветы, пока не начал сходить с ума…

Склеп

Полуразрушенный склеп является самым старым зданием в поместье. Здесь обрело покой множество поколений Блэквудов. Обязательно обратите внимание на прекрасный купол с восхитительными витражами. Так как электричество сюда никогда не проводилось (к чему оно усопшим, скажите на милость?), внутри находится множество великолепных канделябров.

Сад

Огромная территория поместья Блэквуд засажена самыми разнообразными деревьями, цветами и кустарниками. Есть здесь и свое озеро, а также пруды и холмы. У входа в особняк посетителей встречает фонтан, а в глубине сада притаилась беседка, откуда в любое время можно насладиться великолепными видами природы.

4) Настройки

После запуска игры и просмотра вступительного видеоролика вы попадаете в главное меню. Это же меню можно будет вызвать в любой момент игры, нажав клавишу **ESC**.

Некоторые пункты меню не будут доступны сразу после запуска игры — такие, например, как «Продолжить» и «Сохранить игру». Они действуют, только когда вы вызываете меню уже в игре.

Продолжить	Вернуться в игру (если меню вызвано во время игры)
Новая игра	Начать новую игру
Настройка	Переход в меню настроек
Загрузить игру	Загрузить сохраненную игру
Сохранить игру	Сохранить игру (если меню вызвано во время игры)
Выход	Выйти из игры и вернуться в Windows

Чтобы перейти к игровым настройкам, выберите соответствующий пункт в меню. Там вы увидите следующие разделы:

Подсказки	Включение\выключение подсказок
Музыка	Включение\выключение музыки и звуковых эффектов
Скорость камеры	Регулировка скорости движения камеры
Скорость текста	Регулировка скорости смены текста.
Повышение яркости	Регулировка яркости экрана.
Неподвижный фон	Включение\выключение анимации фона игры.
Новое управление	Включение\выключение нового режима управления.

Подсказки: включение системы подсказок может весьма пригодиться игрокам, не имеющим опыта в прохождении квестов.

Музыка: не забывайте, что лучшее впечатление от игровой музыки можно получить только в том случае, если вы используете звуковую систему стандарта 5.1.

Скорость камеры: вы можете настроить скорость, с которой будет перемещаться камера при движении или поворотах вашего героя.

Скорость текста: определяет скорость смены игровых сообщений, появляющихся в нижней части экрана. Подбирайте ее сообразно привычному для вас темпу чтения.

Яркость: настройка яркости графики. Имейте в виду, мы не рекомендуем увеличивать этот параметр! *«Шорох: последний визит»* лучше проходить в приглушенных, мрачноватых тонах. Не портите себе впечатления от игры.

Неподвижный фон: при включении этого режима вместо панорамного обзора на 360° игра будет отображать только четыре фиксированные картинки: как при мгновенном повороте взгляда на 90°. Некоторых людей, бывает, тошнит, стоит им какое-то время понаблюдать за плавно движущимися картинами, другие наоборот привыкли к «классическому» режиму отображения, применявшемуся в старых квестах. Но, возможно, вам этот режим и не потребуется.

Новое управление: предлагает вам альтернативный метод контроля над игровым персонажем. Не бойтесь его испробовать, ведь в любой момент вы всегда сможете вернуться к привычной системе управления, нажав ESC и отключив этот пункт меню.



5) Как играть

Играя в *«Шорох: последний визит»*, вам придется исследовать происходящее в особняке, изучая окружающие предметы и решая головоломки. Многие из них построены на интуиции и логике. А вот мгновенные рефлексы и реакция здесь не пригодятся. Такая уж это неспешная игра, полная загадок и тайн…



5.1 Управление

«Шорох: Последний визит» предоставляет вам круговой панорамный обзор места действия. Для того чтобы перевести взгляд налево (направо) или вверх (вниз), вы должны подвести курсор мыши к краю экрана. Обратите внимание на то, что скорость смещения поля зрения зависит от того, насколько близко курсор подведен к краю экрана. (Если у вас включен режим неподвижного фона, плавного поворота взгляда не произойдет. Чтобы повернуться, вам придется подвести курсор к краю экрана и нажать левую кнопку мыши — произойдет смещение угла зрения на 90°)

Вы можете быстро повернуться на 90°, нажав соответствующую клавишу со стрелкой, например, для поворота направо — клавишу с правой стрелкой. Полного поворота наверх или вниз не будет — мы же не хотим свернуть герою шею!

Кроме того, вы можете воспользоваться новой системой управления и осматриваться по сторонам, просто двигая мышью, при этом ее указатель всегда будет оставаться в центре экрана, на манер прицела, используемого в шутерах от первого лица.

Впрочем, куда бы ни был направлен взгляд героя, в нижней части экрана время от времени будут отображаться его высказывания по поводу и без. Всегда обращайте внимание на этот текст!

Нажатие клавиши **ESC** прерывает видеоролики и обеспечивает быстрый переход к следующей реплике разговора.

5.2 Передвижение

В зависимости от положения курсора на экране, он может принимать разные формы, отображающие различные действия:

 **Сжатый кулак**	Действие невозможно.
 **Рука, указывающая вперед**	Переход в указанном направлении.
 **Рука, держащая лупу**	Внимательно присмотреться. Майкл либо выскажется, либо подойдет ближе, чтобы разглядеть предмет.
 **Хватающая рука**	Взять или использовать объект.
 **Рука, указывающая вниз**	Выйти из режима близкого осмотра.
 **Указатель**	Повернуться в указанную сторону (только в режиме «неподвижного фона»).
 **Карманные часы**	Подождите, пока игра подгружает данные.

Помните, что ваш герой может вести себя по-разному в зависимости от того, насколько близко к предмету он находится. К примеру, издалека вы сможете лишь посмотреть на предмет, но, подойдя поближе, ваш герой возможно получит шанс воспользоваться им.

Чтобы выйти из режима обзора (например, рассмотрев картину, висящую на стене), обычно достаточно переместить указатель мыши к нижнему краю экрана и нажать левую кнопку, когда тот примет вид руки, указывающей вниз.

5.3 Использование предметов

Обнаружение, сбор и использование предметов — традиционная и непременная деталь всех игр данного жанра. Герой квеста всегда имеет при себе некий контейнер (сумку, рюкзак, глубокие карманы), в котором хранит свои пожитки. В любой момент игры вы можете получить доступ к этим предметам, просто нажав правую кнопку мыши. Вы можете взять в руки любой предмет из инвентаря, наведя на него курсор и нажав левую кнопку мыши (обратите внимание на изменение формы курсора).

Можно использовать несколько предметов одновременно: представьте себе, что у вас в инвентаре есть батон и нож — значит, вы можете нарезать хлеб. Для этого перенесите один предмет к другому предмету и еще раз нажмите левую кнопку мыши. Герой выскажется по поводу результата ваших действий.

Если вы хотите применить имеющийся у вас предмет, возьмите его в руки, нажмите правую кнопку мыши (инвентарь закроется, предмет останется у вас в руках), наведите курсор с предметом на объект, с которым собираетесь взаимодействовать, и нажмите левую кнопку мыши.

Некоторые предметы «ведут себя» по-другому. Например, записки, документы и т.д. при нажатии на них левой кнопкой мыши открываются, открывая текст; это единственный способ взаимодействия с ними, записку можно только прочитать. Один из таких предметов — личный дневник Майкла. Это очень важная и полезная вещь: герой постоянно заносит туда свои мысли и догадки, а так же описания того, что показалось ему особенно важным. Заглядывайте периодически в дневник, это очень вам поможет! Еще один особый предмет — лупа. Если ее применить на любом предмете в инвентаре, Майкл расскажет все, что знает об этом предмете.

Нажатие клавиши **ESC** закрывает экран инвентаря.



5.4 Общение с людьми

Беседы с другими персонажами — важная, неотъемлемая часть любого квеста. В данном случае, правда, единственной возможностью пообщаться с кем-либо для Майкла Артхейта является старый телефонный аппарат, который находится у лестницы на первом этаже. Пользуйтесь им периодически — по ходу игры у Майкла будут появляться новые темы для разговора, а, значит, и новые вопросы к собеседникам.

Если же никаких новых вопросов у Майкла не появилось — герой просто поболтает немного на отвлеченные темы. Не бойтесь, лишний телефонный звонок ему не повредит.

Как правило, беседа развивается сама, автоматически, но иногда игра предлагает вам выбрать вариант ответа Майкла. В этом случае возможные варианты его высказываний отобразятся внизу экрана, и вам нужно будет выбрать один из них, выделив его левой кнопкой мыши.

Нажатие клавиши **ESC** во время разговора вынуждает игру немедленно перейти к следующей реплике.



5.5 Памятка

Левая кнопка мыши	Произвести действие (взять, положить, шагнуть и т.д.)
Правая кнопка мыши	Открыть/закрыть экран инвентаря
Стрелки / W A S D	Повернуться на 90°
F1	Включить/выключить подсказки
F2	Включить/выключить звуковые эффекты
F5	Быстрое сохранение
F7	Быстрая загрузка
F9	Переключить скорость движения камеры
F10	Переключить скорость прокрутки текста
F12	Изменить яркость
Esc	Пропустить (видеофрагмент, диалог), открыть меню.

5.6 Еще немного полезных советов

Вот несколько полезных советов, которые помогут вам в прохождении игры. Не беспокойтесь — это не «спойлер», раскрывающий смысл головоломок, а всего лишь рекомендации, основанные на логике игры.

• Будьте внимательны! Очень многие загадки требуют внимания к мельчайшим деталям обстановки. Всюду ищите, что можно взять, использовать, рассмотреть. Изменение курсора покажет вам такие места.

• Обращайте внимание на все документы, которые вы обнаружите. Намеки, скрытые в них, очень важны. Некоторые даты могут иметь особое значение.

• Используйте дневник! Некоторые записи могут иметь большое значение для сюжета, кроме того, дневник способен помочь в случае, если вы зайдете в тупик.

• Помните о времени. Единственные действующие часы в доме — напольные часы в холле.

• Звоните Джерри! Как бы раздраженно ни звучал его голос, обсуждайте с ним все, что сможете. Джерри - очень хорошо информированный человек.

• Читайте газеты. Огромная стопка старых газет лежит на чердаке. Каждый раз, когда вы натыкаетесь на важную дату, вам стоит подняться наверх и посмотреть, есть ли там газета, описывающая события этого дня.

• Изучите дом! Его архитектура абсолютно реалистична и смоделирована на основе реально существующих зданий, что может иметь значение при решении головоломок.

• Действуйте творчески. *«Шорох: последний визит»* — это не та игра, которая может быть пройдена методом проб и ошибок. Грубая сила ничего не даст. Обращайте внимание на незначительные детали, оценивайте ситуацию, ведите себя, как вели бы в реальной жизни, и вскоре вы обнаружите, что все зависит лишь от логичности ваших решений.

• Избегайте использования «проходилок»! Ничто не сравнится с удовольствием от самостоятельно найденного решения сложной задачи!

• Раскройте тайну! Все улики, все подсказки уже есть в игре, ваша задача — обнаружить их и сложить воедино.

И **удачи**! Она вам понадобится…



6) Первые две минуты игры

Если вы опытный игрок в квесты, то без труда освоитесь в мире игры; если же такие игры для вас внове — вам поможет описание того, как надо действовать в самом начале приключения. Это — выдержка из той самой «проходилки», от использования которой мы предостерегали вас в предыдущем разделе, но очень короткая, и приведена здесь с учебной целью.

Идут первые секунды игры — Майкл стоит возле своей машины и смотрит на старый особняк. Повернитесь к машине — не правда ли, так себе машина у начинающего писателя? Откройте дверцу — и герой окажется в машине. Загляните в бардачок — там лежит ключ. Да, вокруг на километры никого нет, но ключ от машины лучше все-таки носить при себе — заберите его. Кстати, вот вам случай первый раз заглянуть в инвентарь! Нажмите правую кнопку мыши. Итак, у Майкла с собой: лупа, тяжелый чемодан, футляр с пишущей машинкой (действие происходит в середине семидесятых годов прошлого века, тогда писатели еще не пользовались компьютерами), крупный старинный ключ от особняка, а теперь - еще и ключи от машины.

Закройте инвентарь, выйдите из машины. Оглянитесь на ворота, вы увидите почтовый ящик. Стоит заглянуть в него. Как видите, ящик пуст — и это тоже информация.

Пройдите по дорожке к дому, попробуйте открыть дверь — она заперта. Вот вам первый урок по использованию предметов из инвентаря на предметах в окружающем мире: нажатием на правую кнопку мыши откройте инвентарь, щелчком левой кнопки выберите ключ, правой кнопкой мыши закройте инвентарь, наведите курсор, который теперь имеет форму ключа, на дверной замок. Нажмите левую кнопку мыши — раздастся характерный скрежет, форма курсора изменится — предмет применен правильно и произвел действие. Попробуйте еще раз открыть дверь — на этот раз она откроется, и вы окажетесь в доме.

Стук часов разносится в тишине пустого дома — подойдите к часам, рассмотрите их, заодно узнаете время. И тут раздастся телефонный звонок — от того места, где вы стоите, виден небольшой холл с телефоном на столике. Подойдите, снимите трубку и поговорите с Джерри. Закончив разговор, можете позвонить Барбаре. Хотя разговор кажется совершенно пустым, на самом деле вы уже получили одну подсказку: Барбара сказала Майклу, что в свободное время изучает иностранные языки. Вдруг вам понадобится что-нибудь перевести?

Теперь еще один урок по получению дополнительной информации от Джерри. Попробуйте включить свет в комнате с телефоном — выключатель щелкнет, но свет не зажжется. Позвоните Джерри. Майкл начнет разговор с того, что в доме отсутствует электричество. Джерри ответит, что знает об этом и уже вызвал электрика. Поступайте так периодически — у Джерри часто найдется, что посоветовать.

Вернитесь к входной двери и идите по лестнице на второй этаж. На площадке Майкл пожалуется, что ходить с чемоданом тяжело — это намек. Повернитесь к двери справа, зайдите в комнату (это, кстати, та комната, в которой жил доктор Милтон). В комнате есть замечательный письменный стол — то, что нужно писателю! Выгрузите на стол футляр с пишущей машинкой, откройте его, поставьте машинку на стол и уберите футляр. Обратите внимание, что все эти действия выполняются нажатием левой кнопки мыши, когда курсор имеет форму «хватающая рука» — игра сама выполняет то действие, которое нужно сделать с данным предметом в данный момент.

Кстати, у письменного стола есть три ящика. Осмотрите их. В одном пусто, в другом - две бутылки характерной формы (что можно сказать о человеке, который держит несколько бутылок виски в ящике стола?), в третьем - листы с анатомическими зарисовками. А еще рядом со столом есть мусорная корзина, в которой… Впрочем, достаточно.

7) Авторы

Программирование и дизайн
Agustín Cordes

Графика и сценарий
Alejandro Graziani

Музыка и звуковые эффекты
Cellar of Rats

Автор музыкальной темы «Шорох»
Daniel Cordes

Локализация
Azza Games
Play Ten Interactive

Менеджер по локализации
Сергей «Noise» Натапов

Роли озвучивали:
Борис Репетур
Дмитрий Ячевский
Егор Филипов
Вероника Деласитская
Сергей «Noise» Натапов

Особая благодарность
Борису Репетуру
(за новый голос Майкла Артхейта)

Бета-тестирование
Eric Arevalo
Astrid Beulink
Scott Clark
Valerie Davis
Susan Eder
Eva Forsom
Len Green
Chris Hogg
Terje Kjensli
Santiago de Matos Lima
Eric McConnell
Stuart McFarlane
Dennis Molter
Michal Necasek
Panayotis Pantazis
Marisa Toma Guidolin

Отдельное спасибо:
Randy Sluganski

А также:
James & Jim Alexander
Francesco Ambrosetti
Annette Bechamp
Reg Llama of Brixton
James Caddle
Matt Clark
Sherrie Ellem
Robin Ferreira
Lucio Fulci
Our Girlfriends
Roula Laina
H.P. Lovecraft
Alkis Polyrakis
Mayang’s Textures

Дочитали до конца? Чего же вы тогда ждете? Вперед, за игру!